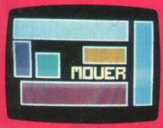
NEW SPECIAL PLAYGAMES

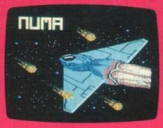
26 GIOCHI

MENSILE - N. 44

CBM 64

IN OMAGGIO UNA STUPENDA MAGLIETTA





SPECTRUM 48 K

MAGLIETTA DA CAMPIONI

Un consiglio: indossate subito la maglietta che trovate acclusa a questa rivista. Solo a questo punto cominciate a giocare a uno dei 13 fantastici giochi che abbiamo inserito nella supercassetta di questo mese. Vi accorgerete di essere invincibili e di non temere i vostri avversari, computer o compagni che siano. Non vi diciamo di avere intinto queste bellissime T-shirt nelle acque dello Stige con una pozione del mago Merlino ma vogliamo solo convincervi a cercare dentro di voi ancora più convinzione. Solo così potrete essere invincibili in giochi come Gods o Chaos Strike Back. Terribili...

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

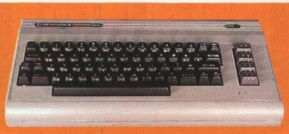
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 44 - Periodico mensile - Luglio-Agosto 1991 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. Milano N° 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A

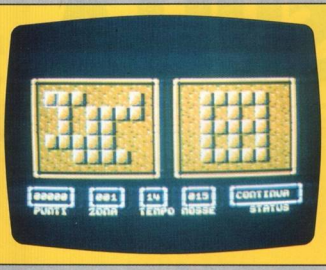
SPECTRUM LATO B

4	MOVER	DENIX
5	HIT	GAVAH
6	HANDY KILLER	ROUGH STUFF
7	MR. ZOT	LETHAL MATCH
8	JUNGLA NERA	SWEET DREAMS
9	TARGET	SEXY CHALLENGE
10	SHOOTING	CARTOONS IN TROUBLE
11	PILLS	BLACK CROWES
12	NUMA	YOUNG GUNS II
13	MARCO	VIX
14	TOP FLIGHT	ANOTHER BRICK
15	COMMANDER	MOVE OUT
16	INVESTIGATE	DAKAR-PARIS

IN QUESTO NUMERO

18	GODS: avventure nell'antica Grecia
22	FLOPPY ASSASSINO: quando il chip testimonia
24	PRO TENNIS TOUR 2: Becker o Steffi Graf?
26	CHAOS STRIKES BACK: basta la parola!
29	Mercato di hardware e software

MOVER



Un bel passatempo, eccitante, nel quale tempo e prontezza di riflessi sono indispensabili per raggiungere lo scopo. All'inizio ti vengono proposti sullo schermo due disegni rappresentati con dei cubetti di pietra. Quello di destra è quello che devi ottenere, mentre lo schema di sinistra è quello su cui tu devi lavorare. Scopo del gioco è ovviamente riprodurre fedelmente lo schema di destra, non solo riuscendo a stare nel tempo a tua disposizione, ma facendo il minor numero di mosse, ah.. dimenticavo: ci sono anche delle mosse limite che non possono essere superate e due livelli di gioco. Tutto abbastanza semplice a prima vista, ma vedrete che saranno necessari vari e vari tentativi per arrivare alla fine e tutto ciò vi terrà incollati davanti al video nella speranza di riuscire a sconfiggere la vostra macchina. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DENIX

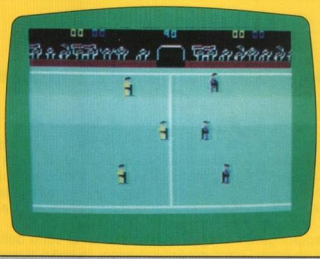
Benvenuti ragazzi!! Siamo alle solite. A bordo di un'astronave, progettata per affrontare lunghi viaggi extra-galattici, avrete un determinato lasso di tempo per uscire da una sorta di labirinto spaziale dove sono approdati altri navigatori stellari dalle intenzioni minacciose. Facendo uso delle varie possibilità di fuoco, dovrete colpire le navi spaziali nemiche che, loro malgrado, tentano di impedirti la fuga. La vista è dall'alto e la buona riuscita finale starà solo a voi stessi e alle capacità ormai innate di gladiatori spaziali, acquisite in tutti questi anni passati in compagnia della nostra rivista. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

HIT

Fuori fa un caldo allucinante, anche se ci ha fatto penare un po' purtroppo il bel tempo e il solleone sono arrivati. Ma non tutti sono contenti di questo cambiamento e sperano che ritorni il freddo per non dover più sudare e sentirsi stanchi morti. Per darvi la possibilità di immaginare un po' di refrigerio che ne pensate di un bel campionato di hockey, giocato ovviamente su ghiaccio in uno stadio dove la temperatura è sempre bassissima. Eccovi questo gioco, all'inizio del quale oltre a ovviamente scegliere se giocare da soli contro il CBM-64 o contro un amico, dovrete selezionare la singola partita o il campionato, dopodichè la vostra scelta sarà la squadra preferita, fino a quando non inizierà la partita. Scopo del gioco è naturalmente segnare più punti della squadra avversaria e, nel caso del campionario, battere a poco a poco tutti i vostri avversari per restare gli unici in vetta alla classifica.



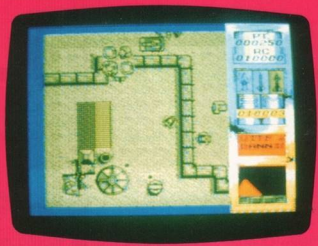
JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco
1/2	scelta numero giocatori

CBM 64

GAVAH

Dopo aver superato le barriere radar elettroniche della difesa aerea, sei riuscito ad infiltrarti in territorio nemico e a bordo del tuo potente aereo devi cercare di distruggerne tutte le forze, sia terrestri che di aria e di mare. Hai a tua disposizione 3 tipi diversi di fuoco che potrai scegliere a secondo di dove si trova il bersaglio. La vista è dall'alto e ciò faciliterà il vostro compito creando una visione del gioco più globale nel suo insieme. Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

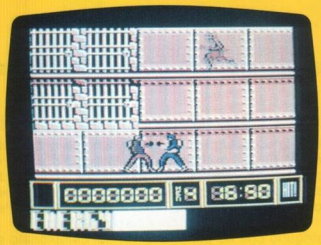
Tasti ridefinibili

SPECTRUM

C64

HANDY KILLER

Sei un ricercato. Dopo essere riuscito a fuggire dal laboratorio di lobotomizzazione, hai messo in tilt il Computer del sistema centrale in quanto era l'unico modo per poter cercare di fuggire, e ora hai gettato il guanto della sfida agli androidi-guardiani che sorvegliano questa specie di prigione. Per raggiungere il rifugio che si trova al di sotto della città dovrai attraversare sei zone: le celle, l'area delle guardie e i muri della prigione, la città sotterranea e finalmente i muri esterni anche se l'uscita è una sola. Incontrerai 5 tipi di androidi, alcuni più micidiali di altri, e la lotta con loro sarà comunque meglio che la lobotomizzazione. Ovunque troverai oggetti utili, come le indispensabili chiavi, il cibo apportatore di energia, vite extra e così via. La tua fuga è monitorizzata su due terzi dello schermo e sotto di ciò avrai le informazioni sul numero di vite che ti rimangono, il punteggio, il tempo, il livello di energia e gli oggetti che stai portando.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	attraversa porte

SPECTRUM

ROUGH STUFF

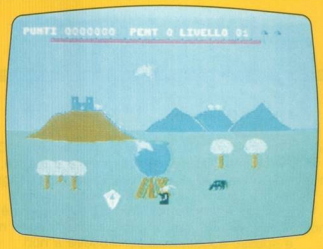
Chissà quante volte avete sognato di immedesimarvi nei panni del mitico Rambo, il super uomo capace, da solo di sconfiggere centinaia di uomini, tutti armati fino ai denti, ma non sufficientemente caparbi a tal punto da sconfiggere tale mercenario. Nei panni di Rambo ti sei infiltrato nelle linee nemiche e ti accingi ad eliminare tutti i nemici a colpi di mitra. Dopo averne uccisi un certo numero ti sarà accreditato un bonus. Devi penetrare attraverso nove linee nemiche e a seconda della difficoltà del grado di avanzamento ti verrà aggiudicato un determinato bonus punti oltre che ad armi e munizioni che si riveleranno senz'altro utili durante il proseguimento del gioco. Buona fortuna a tutti!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

MR. ZOT

Facciamo un bel viaggio nel tempo e ritorniamo indietro ai tempi medioevali, quando i maghi e le streghe, anche se visti non sempre di buon occhio, sorvegliavano sulla povera gente e l'aiutavano ad andare avanti. Questa volta le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere uno di questi maghi, forse il migliore in assoluto, Mr. Zot e tu dovrai aiutarlo a combattere queste malvage creature utilizzando delle palle di fuoco. Purtroppo il nostro mago non ha molte di queste palle e per non rimanere a secco deve continuamente fabbricare una pozione magica. Ma anche per la pozione sono necessari numerosi ingredienti, che dovranno essere depositati nel pentolone. Ma attenzione, le creature malvage non rimaranno inattive e cercheranno di buttare nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Come ultima cosa ti ricordiamo di non far entrare mai in contatto il mago con il mostro blu o per lui sarà la fine.



JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
A	su/giù
I	sinistra
P	destra
Z	lancia palle
RESTORE	fine gioco

LETHAL MATCH

Una lotta all'ultimo sangue, seguendo i codici della nobile arte marziale del karate. La sola cosa su cui potete contare è la vostra abilità e la potenza fisica. Oltre a questo, ovviamente, dovete essere molto abili nell'usare la tecnica, propria di questa disciplina sportiva, e conoscitori di quelle che sono le fondamentali mosse del karate stesso. Alcune le conoscete di sicuro, un po' per sentito dire, un po' per aver seguito dei films che mettevano in bella mostra le capacità di alcuni campioni di arti marizali come ad esempio il mitico Bruce Lee e l'altrettanto bravo C. Norris. Usate con maggior frequenza il calcio frontale (Mai-gheri) o quello laterale (Yoko-gheri), noterete da soli che tali mosse sono sicuramente le più efficaci. Buon divertimento!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

JUNGLA NERA

Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infetta da un'infinità di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti) contro i quali è sufficiente usare la vecchia ma fidata spada. Ma nella giungla c'è anche il rinoceronte, con il quale anche fuggire non è spesso abbastanza per riuscire a non soccombere. Per fortuna questo animale non ama troppo passeggiare e si limita a pascolare in una zona limitata della giungla. Anche le orchidee, che sono di cinque colori, costituiscono una caratteristica particolare della zona. Infatti passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura, accadono delle cose strane. Quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di movimento, quelle gialle paralizzano per un istante, quelle bianche annullano gli effetti delle altre. Che fatica vivere!

JOYSTICK PORTA 1/2

0	inizio gioco
1/2	numero giocatori con joystick
3/4	numero giocatori con tastiera
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	combatti
F1	pausa si/no

SWEET DREAMS

Il tuo quartiere è invaso da mostri sanguinari che disseminano il terrore tra la tranquilla popolazione, e a dire il vero sembrerebbe proprio, che niente e nessuno riesca ad annientarli. Il tuo compito è questo: distruggere una volta per tutte i terribili mostri invasori cercando nel contempo di non rimanere ucciso a tua volta. In tuo possesso non hai armi giocattolo e quindi presta molta attenzione a quando prendi la mira in modo tale da non colpire gli innocenti passanti già abbastanza terrorizzati dall'invasione di queste demoniache creature.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

TARGET

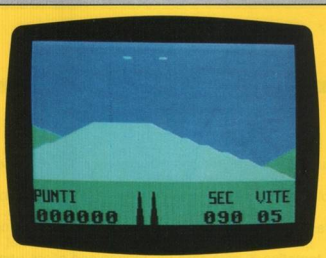
OBIETTIVO
Colpire e distruggere un numero di aggressori nel tempo determinato, evitanddo le bombe sganciate dagli aeroplani in volo e i carri armati che si fermano, ruotano e fanno fuoco. Il successo nel gioco è rappresentato dall'aggiunta del tempo residuo al punteggio. Meno tempo si impiega, più alto è il punteggio.

SCHERMATA INIZIALE
E - Edit Mode (Assetto di gioco. Vedi oltre)
H - High Scores (Punteggi alti)
Premere un tasto qualsiasi o il pulsante di Fuoco per iniziare il gioco.

CONTROLLO
Muovere il joystick in su e in giù per regolare l'alzo dei cannoni. Muovere il joystick a destra e a sinistra per far scorrere il display a destra e a sinistra. Premere il pulsante di Fuoco per far fuoco.

ASSETTO DI GIOCO
È possibile effettuare i seguenti cambiamenti (notare che più bassa è la cifra più facile è il gioco):
Velocità di scorrimento - (1-2): 1 movimento più veloce; 2 più lento.
Ritmo di fuoco - (1-3): 1 la velocità di fuoco è massima; 3 minima.
Precisione - (1-5): più bassa è la cifra minor precisione è richiesta e più facilmente si riesce a colpire il bersaglio.
Velocità d'elevazione - (1-3): 1 regola l'alzo dei cannoni a velocità massima; 3 a velocità minima.
Velocità del nemico - (1-3): 1 il nemico si muove a velocità minima; 3 a velocità massima.
Difficoltà - (1-5): più bassa è la cifra, minore è il numero di nemici da distruggere.
Muovere il joystick in su e in giù per modificare i valori. Premere il pulsante di Fuoco per definire e sfruttare l'opzione successiva. Premendo il pulsante di Fuoco dopo l'ultima opzione ("difficoltà") il gioco comincia.

GENERALITÀ
Il tasto di "Restore" restituisce la schermata iniziale, a qualsiasi momento del gioco ci si trovi, in **edito mode** o in **high score**.



JOYSTICK PORTA 1/2

F2	blocca l'azione
F3	riattiva l'azione
F5	elimina il sonoro
F7	riattiva il sonoro

C64

SEXY CHALLENGE

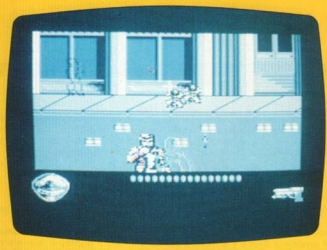
Giocare d'azzardo, come per esempio a poker, è vietato dalla legge, ma chi potrebbe mai vietarvi di divertirsi con il computer? Nel gioco del poker che tutti o quasi conoscete, si danno cinque carte a ciascun giocatore e vince chi, dopo aver cambiato una o più carte, riesce ad ottenere il maggior punteggio. La graduatoria è così suddivisa: COPPIA (due carte uguali); DOPPIA COPPIA (due + due carte uguali); TRIS (tre carte uguali); FULL (un tris + una coppia); SCALA (cinque carte in sequenza); COLORE (cinque carte dello stesso seme); SCALA REALE (cinque carte dello stesso seme in scala). Questa è la spiegazione di ciò che dovete sapere per riuscire a vincere contro il computer e scoprire alla fine il segreto mascherato. Buon divertimento!!

Cursori

SPECTRUM

SHOOTING

Due poliziotti motociclisti si sono accidentalmente e fortunatamente imbattuti in un giro di droga colombiana e scoperti i malviventi hanno intenzione di ucciderne il capo per smembrare la banda. Raggiunto il luogo ove questi si nasconde, pur non conoscendolo, decidono di eliminare tutti nel tentativo di eliminare lui. Ingaggiano allora una furiosa battaglia, ma ecco che qualche cosa di strano accade, sembra che un misterioso individuo si sia introdotto nella battaglia ma per scopi malefici personali, senza una ragione apparente. Ecco quindi che i due poliziotti non solo dovranno vedersela con i malviventi che infuriano ed appaiono da ogni parte, ma dovranno anche stare molto attenti a non essere eliminati dal misterioso individuo. Sarà un malvivente o un essere di un altro mondo? Questo non si sa ma forse alla fine lo scoprirete. Raccogliete le munizioni che trovate in giro colpendole e fate molta attenzione.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CARTOONS IN TROUBLE

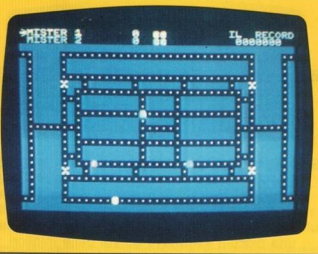
Questa volta Yoghi è nei pasticci!! Per salvare i suoi amici deve andare in giro per il parco alla ricerca di un certo numero di monete. La cosa è piuttosto complessa dato che alcune di queste monete sono nascoste nelle case. Di conseguenza deve prima trovare le chiavi per aprire le numerose porte. Per mantenere un buon livello energetico il nostro amico Yoghi dovrà mangiare una gran quantità di cibo raccogliendo tutti i cestini che trova in giro lungo il percorso. Stai attento Yoghi!! Il Ranger è in giro continuamente per il parco e... guai a te se ti pesca a mangiare la colazione dei visitatori. Buona fortuna amico di sempre!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

PILLS

Non sapevi quale lavoro intraprendere, quando una strana inserzione ha attirato la tua curiosità. Una impresa cercava un addetto in grado di ripulire dai dispettosi fantasmi una fabbrica di pillole e che fosse anche in grado di recuperare la varia refurtiva che i fantasmi avevano messo da parte nel corso degli anni. Ti sembrava che questo lavoro potesse essere adatto a te ed ora fatti strada attraverso 8 labirinti pieni di pillole che dovrai aspirare, fantasmi repellenti e tesori. I fantasmi residenti nel labirinto faranno in modo che tu non riesca a riprenderti le proprietà che loro hanno rubato e che tu devi invece recuperare. Se riuscirai a raggiungere i simboli lampeggianti i fantasmi rimarranno come imbalsamati e potrai distruggerli. Le pillole ti fanno ottenere 2 punti, i fantasmi 40 punti, mentre i tesori sono valutati 50, 100, 200 e 300 punti. Ogni labirinto deve essere ripulito per ben 3 volte prima che ne appaia uno nuovo. Alla terza volta il gioco sarà più difficile perchè i muri saranno invisibili. Ricorda che ogni 10.000 punti otterrai una vita extra.



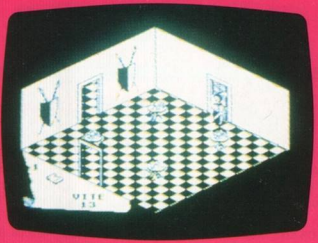
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	inizio gioco
=	pausa
F	sinistra
G	destra
K	su
M	giù

CBM 64

BLACK CROWES

Un classico gioco d'ispirazione anglosassone. Non manca niente: c'è il mago dispettoso, l'eroe indomito e tantissimi oggetti da recuperare in giro per lo schermo. Più che un gioco "arcade" si tratta di un'avventura guidata nel castello delle meraviglie. Poichè un segreto non è tale senza un pizzico di mistero, come diceva il grande Ferrini, provate ad avventurarvi in questo castello delle meraviglie stando attenti a recuperare gli oggetti che veramente vi servono dimenticandovi deglli altri che si rivelerebbero inutili.



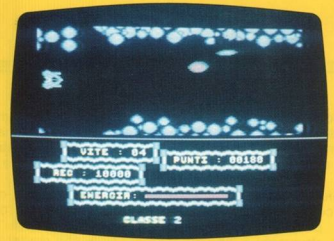
JOYSTICK KEMPSTON

Y/P	alto/destra
H/ENTER	basso/sinistra
Q/T	alto/sinistra
A/G	basso/destra
SYM/SPACE	salto
X/V	gira
B/M	pugno
CAPS/Z	taglia
1/5	seleziona oggetti
6/7	usa oggetti

SPECTRUM

NUMA

Sei un pilota di caccia che ha da poco ottenuto il brevetto alla scuola della Confederazione. Ma prima che ti venga finalmente assegnata una navetta tutta per te dovrai prima superare delle ultime prove sperimentali. Ti viene infatti affidata una piccola astronave dotata delle migliori attrezzature e durante un volo verrai attaccato (per simulazione ovviamente) da una serie di ondate successive di alieni. Se riuscirai ad abbattere tutti gli alieni di una ondata, otterrai una arma migliore e così via, fino ad essere promosso. Ma attenzione, l'energia delle tue armi non è infinita e se usi troppo inutilmente il bottone del fuoco, questa decade rapidamente lasciandoti senza arma di difesa. Ogni volta che vieni abbattuto riparti da zero, quindi se vuoi raggiungere dei buoni livelli devi cercare di sopravvivere il più a lungo possibile.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

YOUNG GUNS II

Ambientato in una base spaziale nemica, questo gioco mette a dura prova il vostro coraggio. In confronto alla missione che ti è stata affidata, le mille peripezie di Indiana Jones sono una bazzecola. A disposizione hai diverse varietà di fuoco e una fune che potrai lanciare ed agganciare alle piattaforme più alte in modo tale da poterle raggiungere. Seguendo lo scroll laterale vi troverete di fronte a pericoli che sembrano insormontabili che comunque riuscirete a superare, senza ombra di dubbio, facendo ricorso come sempre alla grande abilità e capacità di adattamento ad ogni situazione, che da sempre vi contraddistingue. Spara sempre senza lesinare munizioni, tanto vale rimanerne senza ma per lo meno restare in vita. Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MARCO

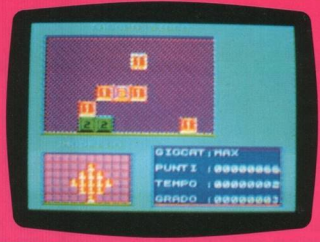
Il tiranno di Solenoid era innamorato della principessa Zefira, che però non ricambiava il suo sentimento, anzi era molto affezionata ad un giovane, Marco. Il tiranno decide quindi di metterlo fuori gioco, rinchiudendolo in una prigione segreta. Ma Marco riesce a fuggire ed ora cerca di raggiungere l'agognata libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. Meta della sua fuga è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove un giorno possa raggiungerlo la sua bella. In questa affannosa fuga Marco dovrà riuscire a recuperare 5 oggetti (scelti in una rosa di 21) indispensabili alla riuscita del suo rocambolesco viaggio. Dovrà inoltre raccogliere le monete d'oro, utili per la sua futura sopravvivenza, e altri oggetti che potranno essergli d'aiuto. Ma tutto non sarà semplice, Marco dovrà superare un terreno irto di difficoltà, ma certamente l'amore lo sosterrà fino alla fine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
SPAZIO	salta
RESTORE	fine gioco
R	definisce tasti
P	pausa sì/no
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù

VIX

Preparatevi a spremere bene le meningi fino a quando vedrete uscirne un leggerissimo velo di fumo, solo allora potrete riposarvi per poi riprendere a spremervi ancora di più. In questo rompicapo, insomma, dovrete copiare una figura modello, avvicinando dei dadi numerati in modo tale che alla fine siano uguali alla figura data. Questi dadi però, se posti vicino ad un dado successivo, incrementano il loro numero di 1 valore fino a quando, raggiunto il numero 4, ritornano nuovamente al valore 1. La difficoltà stà quindi nel riuscire a riportare tutti i dadi ai valori richiesti e cioè quelli della sopra citata figura iniziale. Buon divertimento e attenti a non prendere fuoco.

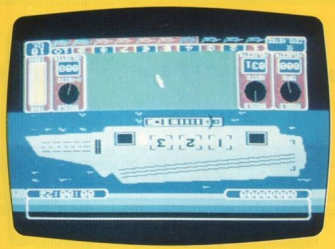


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

TOP FLIGHT

Scopo del gioco è difendere la città di New York dalle incursioni nemiche. Dirigiti con la portaerei verso la città e guida il tuo caccia all'attacco badando che la pista di lancio sia in direzione della città. Per poter intercettare un caccia bombardiere nemico, devi dapprima guidare un trattore per tirare fuori dall'hangar un aereo e portarlo sulla pista di decollo. Per poter decollare devi mantenere l'aereo all'interno di un quadrato che indica la traiettoria ideale. Poi dirigi l'aereo verso la città entrando in VISTA MAPPA. Per fare questo posiziona il mirino sull'aereo e premi lo sparo: apparirà immediatamente un altro mirino col quale potrai selezionare la direzione desiderata. Quando raggiungi la città, per poter combattere contro il nemico devi entrare in VISTA CITTÀ. Posiziona il mirino sul tuo aereo per prendere il comando e guida il tuo caccia contro gli aerei nemici. Fai atttenzione a non rimanere troppo in volo poichè hai a disposizione una quantità limitata di carburante. Per fare rifornimento devi tornare alla portaerei e riuscire ad atterrare!

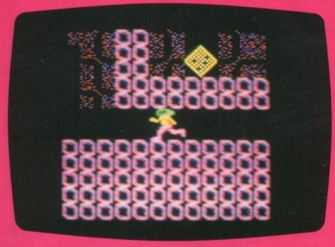


JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	vista portaerei
F3	vista mappa
F5	vista città
CRSR SU/GIÙ	velocità nave
CRSR SX/DX	virata nave

ANOTHER BRICK

Ecco a voi la versione più aggiornata del famosissimo videogame dove il vostro compito è quello di raccogliere un certo numero di diamanti, evitando inoltre che i massi dislocati lungo il percorso vi cadano in testa. Avete la possibilità di cercare delle chiavi ed aprire delle porte chiuse che vi permetteranno successivamente di passare al livello seguente dove pericoli e difficoltà sono sempre in crescendo, rendendovi molto difficile il completamento del gioco. Buon divertimento!!

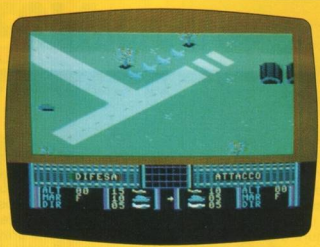


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

COMMANDER

Un'isola di strategica importanza è caduta nelle mani nemiche. L'isola deve essere riconquistata ad ogni costo, seppure sia ben difesa sul terreno come nell'aria. I risultati spiistici indicano che una serie di bunker, denominati postazioni di comando, provvedono a fornire le informazioni vitali per la difesa dell'isola al comandante dei nemici, perciò la distruzione di questi bunker è essenziale per la dibattuta del nemico. Il comandante nemico si muove costantemente con il suo quartier generale e la sua posizione viene indicata sullo schermo radar una volta che sarete riusciti a distruggere tutte le postazioni di comando. La vittoria finale sarà però raggiunta soltanto quanto il suo quartier generale sarà stato completamente distrutto. Avrete vari livelli di difficoltà e in quelli più elevati potrete variare consideremente la velocità di spostamento dei vostri mezzi, carri armati, missili. Non dimenticate che gli aeroplani cadranno se sarete ad un'altitudine pari o inferiore a 10 e dovrete anche difenderli dall'attacco dei carri armati.



JOYSTICK PORTA 1/2

JOY PORTA 1	invasori
JOY PORTA 2	difensori
C	pausa
RETURN	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

MOVE OUT

Se conoscete il gioco degli scacchi meglio così, altrimenti ve lo spieghiamo noi in maniera sintetica ma abbastanza precisa tanto da poter incominciare a giocare. La cosa fondamentale è riuscire a dare scacco matto al RE avversario in modo tale cioè che ogni sua mossa venga inibita. Il computer vi disporrà lui i pezzi sulla scacchiera e starà a voi riuscire a batterlo dopo aver sudato sette camicie.

COME SI GIOCA

I seguenti pezzi della scacchiera si muovono e mangiano il pezzo avversario (qualunque esso sia) in questo modo:

REGINA: è sicuramente il pezzo più versatile e più utile. Può mangiare e muoversi in ogni direzione e per un indeterminato numero di caselle sia in avanti che indietro.

ALFIERE: si muove e mangia solo diagonalmente esclusivamente sul colore di casella su cui è posto inizialmente.

CAVALLO: è l'unico pezzo della scacchiera che si muove in modo asimmetrico e cioè spostandosi di due caselle in una direzione (orizzontale o verticale) e di un'altra casella in direzione opposta formando un ipotetico numero sette.

TORRE: si muove e mangia orizzontalmente o vericalmente per un indeterminato numero di caselle.

RE: si muove e mangia in tutte le direzioni ma solo di una casella.

PEDONE: si muove di una casella solo in avanti (esclusa la prima mossa di ciascun pedone che può avanzare di due postazioni. Il pedone può però mangiare solo in diagonale (anche qui di una sola casella). Se con il pedone riuscite a portarvi sulla prima linea della postazione avversaria (per intenderci dove sono piazzati il Re, la Regina, l'Alfiere ecc.) potrete riprendervi un pezzo che il giocatore avversario vi aveva mangiato. Ci sembra di essere stati abbastanza chiari, ora non resta che a voi dare le giuste coordinate (ad esempio H-3) e iniziare una partita aperta a tutte le possibili soluzioni.

Tasti cursore

C64

INVESTIGATE

Nella grande casa in fondo al parco è accaduta una cosa tremenda: è stato commesso un efferato delitto e purtroppo dalle evidenze nessuno sembra essere il colpevole. È stato quindi inviato sul posto un abile detective che vivendo all'interno delle mura domestiche deve cercare di trovare le prove di come e da chi sia stato commesso il reato. Il compito del povero detective non sarà semplice, le cose da osservare sono molte, le stanze innumerevoli, ma potrà trovare aiuto da alcuni abitanti della casa. Certamente dovrà raccogliere numerosi indizi prima di poter accusare qualche d'uno e non sempre le cose sono come sembrano all'apparenza, bisogna fare approfonditi studi per raggiungere lo scopo. Ma pensiamo che non sia possibile dire di più; vi lasciamo al vostro compito e sicuramente riuscirete come al solito a sciogliere il bando della matassa. Buona fortuna!

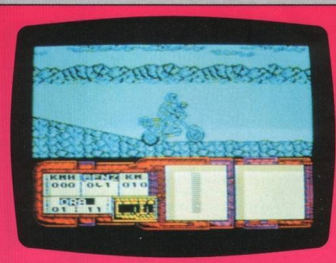
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

DAKAR-PARIS

Siete appassionati di trial? Preparatevi allora ad affrontare un classico percorso di questa specialità dove i nervi saldi e un equilibrio senza paragoni è la cosa primaria. Qui la velocità è puramente secondaria e il vostro compito stà nel superare tutti gli ostacoli che troverete lungo il tracciato di gara nel minor tempo possibile stando tra l'altro attenti a non posare mai il piede per terra e tanto meno cadere dalla motocicletta. Questo è tutto, buona fortuna!!

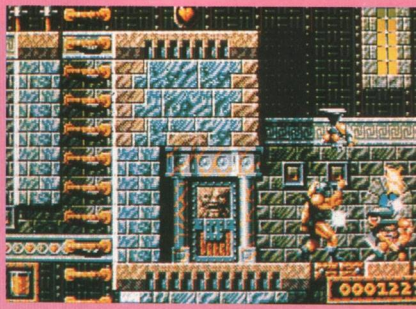


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

QUESTO MESE IN EDICOLA

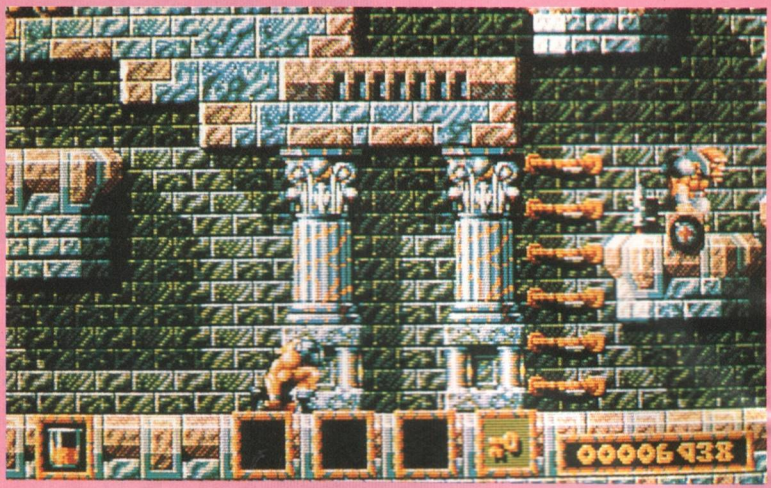
IL NUOVO NUMERO DI



Pubblicato dalla Renegade e programmato dai Bitmap Brothers, **Gods** è un gioco avventuroso ambientato nell'antica Grecia, con tanto di mostri da uccidere, enigmi da risolvere e tesori da ritrovare. Fornito di un nuovo tipo di intelligenza artificiale che permette al protagonista di interagire con le azioni e le decisioni del giocatore, il gioco si svolge su quattro livelli, ciascuno dei quali è pieno zeppo di grifoni, bestie a due teste, mostri orrendi e uomini dagli occhi d'insetto.

Compito del giocatore è di riconquistare una città creata dagli dei, ma poi caduta in potere delle forze del male. Quattro poderosi guardiani pattugliano ciascun livello, e ai loro ordini ci sono orde di creature infernali. Soltanto completando ciascun livello (composto di tre mondi) e sconfiggendo i suoi guardiani il giocatore potrà restituire la città agli dei.

In ogni livello si trovano armi, pozioni e icone energetiche, nonchè sottili rompicapo, ▶



passaggi segreti, leve, interruttori e trappole. I primi due mondi del primo livello non sono di grande difficoltà, e servono più che altro da allenamento — ma già al terzo le cose si fanno dure ed entra in gioco l'intelligenza artificiale. Arrivato al quarto livello, poi, il giocatore non saprà davvero più dove sbattere la testa.
In ciascun mondo c'è un compito specifico che il giocatore deve assolvere prima di po-

ter procedere: per esempio trovare certi oggetti, portarli in un certo posto oppure manipolare delle leve che rivelano un tesoro nascosto. A rendere ancor più difficili le cose ci sono legioni di arpie, gargolle e serpenti. I mostri si materializzano di botto e diventano sempre più intelligenti man mano che il gioco procede: i loro attacchi, dapprima rozzi, diventano sempre più astuti e mirati. È però possibile convincerli ad aiutare il protagonista (per esempio andando a prendere degli oggetti difficilmente raggiungibili), che dopo essersene servito li farà fuori.

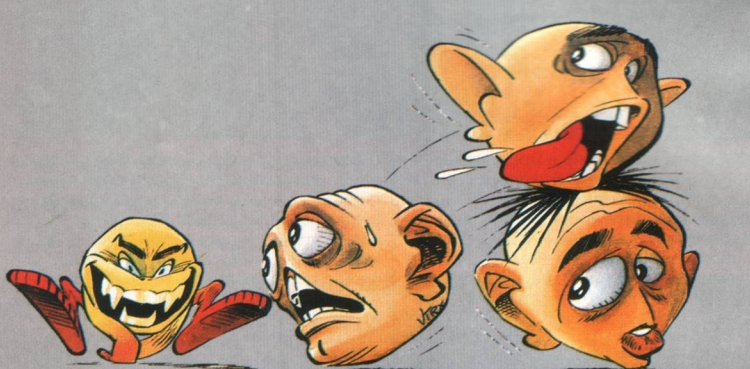
Tra le armi a disposizione ci sono le spade (poco efficaci) e le lance (devastanti), a cui si aggiungono scudi che rendono invulnerabili e bombe intelligenti. Di tanto in tanto si incontrano anche delle tavolette di pietra incisa che recano consigli e indizi (il messaggio scrolla in fondo allo schermo), e poi l'icona del bottegaio: quando la si prende, il bottegaio appare e vi conduce nel suo negozio, dove troverete una quantità di cose utili. Attenzione però al fattore velocità: in **Gods**, più si è veloci, più si vince, e chi non supera i limiti di tempo ha diritto a bonus d'ogni tipo in quantità!

Dal punto di vista grafico, **Gods** è eccezionale. Mark Coleman (**Speedball 2**) ha superato se stesso creando un vasto repertorio di mostri sempre più bizzarri. Con più di sessanta fotogrammi d'animazione, il protagonista si muove in modo molto realistico ed è eccezionalmente dettagliato (si vedano per esempio i suoi lunghi capelli biondi). Peccato solo che l'animazione dei guardiani di fine livello sia scarsa: sono bellissimi, ma si muovono troppo poco, e ciò li rende anche troppo facili da sconfiggere.

Gli effetti sonori sono ottimi e compositi: ottime campionature accompagnano l'azione, alla fine di ogni livello suonano le trombe e c'è persino una canzone dei Nation 12.

La meccanica di gioco è da sogno, e al di là dell'avventura pura e semplice ci sono rompicapo ed esplorazioni. **Gods** non è un gioco originale, però è stato realizzato con estrema cura e contiene una serie inesauribile di varianti e di sorprese.

FLOPPY ASSASSINO



Quando hanno trovato il dischetto, i due «marines» che avevano avuto l'incarico di impacchettare la roba lasciata dal capitano Robert Russel nel suo ufficio di Gulfport, Missouri, pensarono si trattasse di un «computer game» qualunque. Il titolo del «file», cioè del programma, era «murder», assassinio. Quel «floppy disk» è stato presentato presso la Corte Federale di Alessandria, Virginia, come principale prova d'accusa contro Russel, accusato di omicidio di primo grado e occultamento di cadavere. La vittima, cioè la moglie separata di Russel, non è mai stata trovata. Il programma non era mal fatto.
Il problema principale del capitano Russel era l'alcool, che lo induceva, tra l'altro, a commettere irregolarità in servizio, come stilare rapporti falsi. Per questo, nel febbraio del 1988, il corpo dei «marines» decise di esonerarlo con «disonore». E così due soldati ricevettero l'ordine di sgombrarne l'ufficio. Naturalmente controllarono il «computer», per vedere se vi erano state caricate informazioni essenziali. Quando inserirono quella famosa «diskette» cominciarono a leggere uno strano programma in 26 passaggi.
Primo passo: «Come ucciderla?». Consiglio: «Controllare in biblioteca i modi diversi per un assassinio». Un'ipotesi: «Scarica elettrica?». Secondo passo: «Cosa fare del cadavere». Precauzioni varie: «Far apparire che se ne è andata», «Fare delle prove», «Non

dimenticare di coprire i piedi con sacchi di plastica». Ancora: «Lavare l'incerata. Sarà necessario tagliarla?». E altre cose, che solo in seguito avrebbero assunto un significato particolare. Infatti, allora, Shirley era viva.

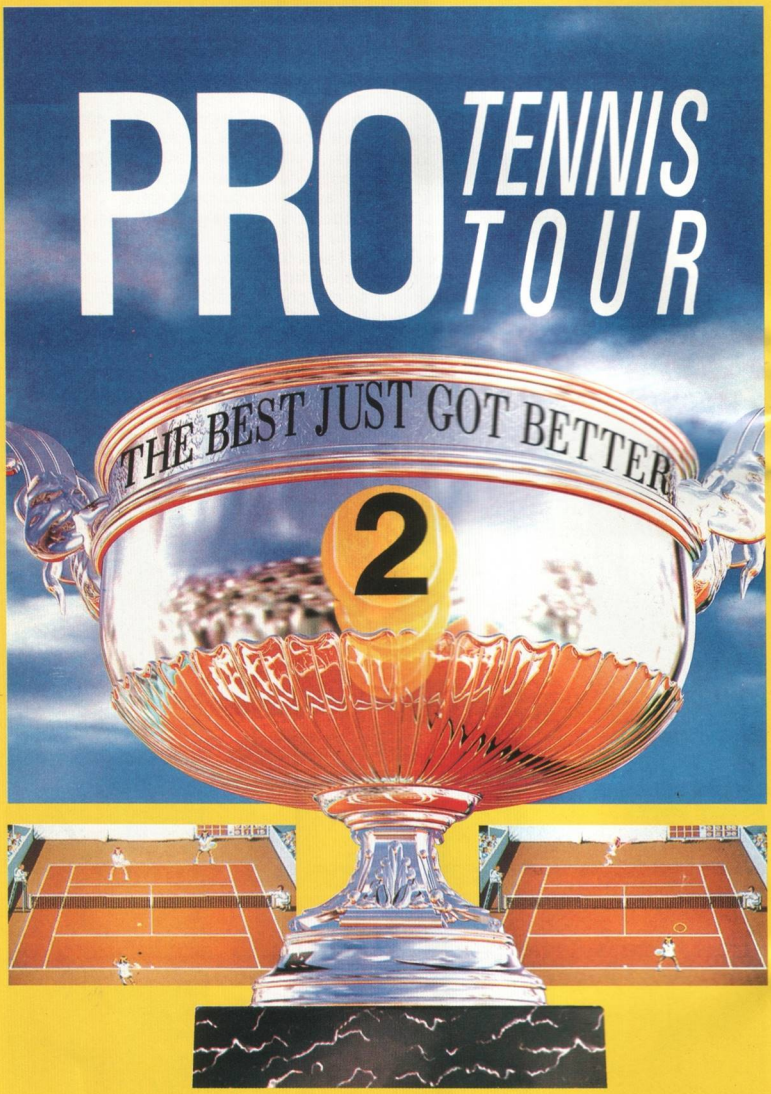
Solo che, subito dopo l'esonero, i rapporti tra il bianco Russel e la moglie Shirley, ventinovenne di colore, cominciarono a deteriorarsi gravemente. Shirley, rimasta in servizio, era stata riassegnata alla base di Quantico, a Parris Island, South Carolina, e Robert l'aveva seguita. Ma, tra Shirley e Robert le cose andavano sempre peggio e, nel febbraio del 1989, la coppia decise di separarsi. Robert si comprò una «calibro 25» semiautomatica con tanto di proiettili e una «pulce» per registrare le telefonate della moglie.

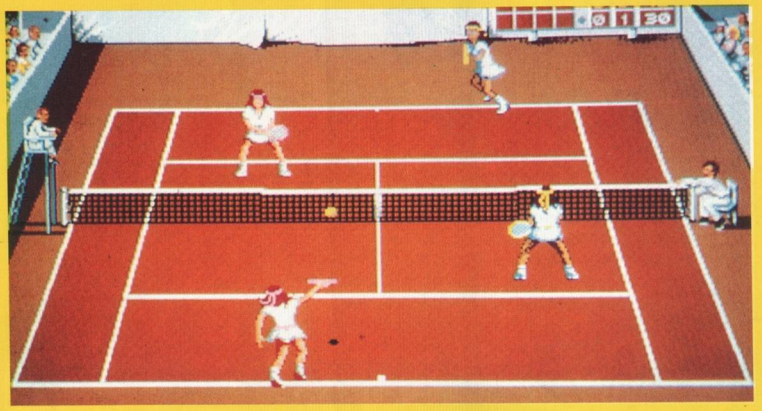
Shirley scomparve il 3 marzo, proprio il giorno in cui ricevette dagli avvocati i documenti per la separazione. «Li darò a mio marito domani», disse.

In quello stesso giorno, nel suo appartamento alla base militare avrebbe dovuto esserci una delle ispezioni di rito. Ma l'ispezione fu rinviata su richiesta di Shirley, perchè, disse, aveva la macchina rotta.

Dopodichè della signora Russel non si ebbero più notizie.

Nel famoso disco, preparato un anno prima, il programma raccomanda: «Assicurarsi che sembri che la macchina abbia avuto dei problemi». «Era lo schema per un racconto giallo», si giustifica Russel. Ma gli inquirenti non gli hanno creduto: sedia elettrica!


PRO TENNIS TOUR
THE BEST JUST GOT BETTER
2



Non è forse un caso che da un Paese che ha prodotto tennisti del calibro di Boris Becker e Steffi Graff ci giunga oggi la miglior simulazione tennistica sul mercato: **Pro Tennis Tour II** è stato infatti programmato dalla tedesca Bly Byte. La prima versione era pparsa nel 1989, e aveva ottenuto un successo tale da spingere i programmatori a rimetterla in cantiere per fare il salto di qualità da un gioco semplicemente bello a un gioco eccezionale.

Ecco quindi che alla seconda versione, **Pro Tennis**, si è trasformato in una splendida simulazione. Tanto per cominciare, potete scegliere il sesso del giocatore e poi (grazie a un apposito adattatore) scegliere se disputare un doppio contro due avversari. Se poi non vi sentite pronti a un vero e proprio match, potete allenarvi con una macchina lanciapalle che può addirittura essere programmata per i servizi che vi sono più utili per perfezionarvi, dritto, rovescio, volée o smash.

Ma questi son solo fronzoli: la cosa davvero impressionante è il modo in cui si possono controllare i tiri. Grazie al joystick, quando si colpisce la palla è possibile indirizzarla in una quantità di modi assai realistici, cosa che non era possibile nella versione precedente. Non solo, ma si può anche graduare la forza dei tiri!

Dal punto di vista grafico, il campo è stato sgombrato da ogni elemento inopportuno, i personaggi sono grandi e ottimamente realizzati, specialmente le donne, animate così bene che gli si vedono sobbalzare i capelli e i gonnellini. La colonna sonora comprende i richiami dell'arbitro e dei giudici di linea nonchè il bel rumore campionato dell'impatto della pallina con la racchetta.

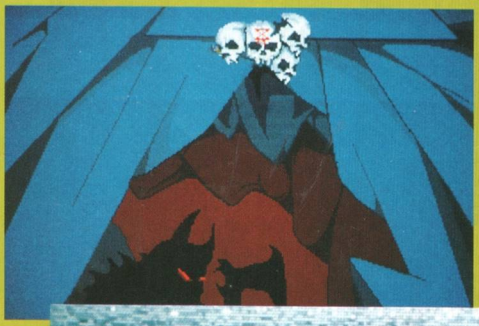
Peccato però che per apprezzarla occorra una macchina piuttosto potente: 512 Kbyte non bastano per sentire tutti gli effetti sonori, e neanche per disputare un misto. Un altro problema è che il giocatore viene messo in posizione troppo lentamente, il che rende facile all'avversario — specie se l'avversario è il computer — prenderlo in contropiede.

Mentre parecchi aggiornamenti risultano deludenti (per esempio **Kick Off II**), **Pro Tennis Tour II** è decisamente riuscito, così riuscito che forse a qualcuno verrà voglia di andare a comprarsi una racchetta vera.

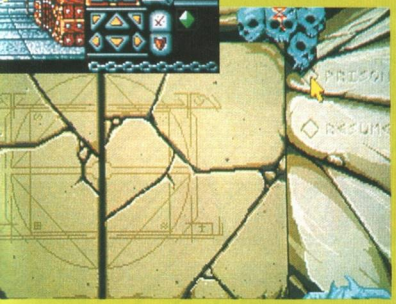
Carlo Barigazzi

CHAOS STI

Ecco finalmente il seguito di uno dei più fortunati videogiochi mai apparsi, **Dungeon Master**, del 1988. Il gioco è ambientato un anno dopo l'annientamento di Lord Chaos. Gli eroi (incauti!) si sono lasciati andare, certi che il Maligno sia stato eliminato. E invece, Chaos ha subito soltanto un temporaneo rovescio, e sta preparando la propria terribile vendetta nelle profondità del monte Anaias, dove ha nascosto quattro frammenti di Corburn tra un'infinità di trappole e di orrendi mostri. E così.



IKES BACK



gli eroi decidono di affrontare una volta ancora Lord Chaos.
Anche se il gioco è assolutamente autonomo rispetto all'originale, chi non conosce più che bene **Dungeon Master** rischia di non sopravvivere neanche pur un minuto a **Chaos Strikes Back**. Tanto per cominciare, i protagonisti, si trovano, disarmati, in una stanza assolutamente buia, circondati da vermi velenosi e questa è la parte più facile! A dire il vero, i personaggi pregenerati non sono proprio all'altezza, quindi vi servirà una squadra che sia già sopravvissuta a **Dungeon Master** e che comprenda almeno un paio di maghi esperti.
Oltre al dischetto del gioco vero e proprio, **Chaos Strikes Back** comprende anche un dischetto di utilità che serve a osservare e a trattare i personaggi e che presenta inoltre un'eccellente sequenza introduttiva in cui Chaos crea il proprio regno. Tutti e quattro i personaggi della squadra possono essere esaminati, insieme alle loro statistiche e ai loro livelli, e i loro ritratti possono essere modificati o addirittura ridisegnati — ed è molto divertente aggiungere i dettagli più stupidi al personaggio desiderato.
Ultima componente del dischetto di utilità è l'oracolo, che legge i dischetti delle partite memorizzate, individua la vostra posizione e vi fornisce indicazioni utili.
Quanto al gioco vero e proprio, **Chaos Strikes Back** si potrebbe definire **Dungeon Master** moltiplicato per due: è ambientato su dieci ampi livelli ed è di una difficoltà pazzesca. Oltre ai vecchi mostri, ce ne sono di nuovi, tra i quali certi esseri volanti e velenosi a tre teste e dei cagnacci sputafuoco. Anche i rompicapo sono stati resi più complessi al fine di evitare ogni possibile accusa di repetitività rispetto all'originale. In effetti, **Chaos Strikes Back** non brilla certo per originalità, ma questo nulla toglie a un gioco affascinante e incredibilmente ricco d'atmosfera. Non c'è che dire: la Flt ha davvero realizzato un gioco di altissimo livello.

Carlo Barigazzi

OGNI MESE

IN EDICOLA

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo CBM (tipo nuovo) + registratore + disk drive 15 cm + joystick + riviste + giochi (600 tra cassette e dischetti) + duplicatore da nastro a nastro + adattatore telematico (Modem) + tutti i fili di collegamento + imballaggio + tutto nuovissimo e funzionante. Chiara Raffo - Via Acquarone, 10/12 - 16124 Genova - Tel. 010-2470217 - 14 anni.

● Vendo moltissimi giochi anche originali: Out run, Chambers of shaolyn, Knight games 2, ecc... Più riviste arretrate di: New Special Playgames, Special Program e Hit Parade. Vendo anche utility per scuola o lavoro o per suonare con tastiera. Telefonare martedì o giovedì ore 14.00-15.00. Andrea Franceschini - Via Leonardo Cisaria, 123 - 72017 Ostuni - Tel. 0831/303609 - 15 anni.

● Vendo a L. 300.000 (trattabili) CBM 64, copri tastiera, trasformatore, joystick, registratore originale, duplicatore giochi, porta cassette, giochi tra cui i migliori come: Double dragon I-II, Pacland, Wonder boy II, Rambo, Power Drift, Microprose soccer, Cobra, Dragon ninja, ecc. Silkworm, R-type, ecc. tutto in ottime condizioni. Francesco Pizzoleo - Via Platea, 15 - 74100 Taranto - Tel. 091-376403 - 14 anni.

● Vendo un Commodore 64 completo di: tastiera, registratore, manuale d'uso, 360 giochi circa, 9 programmi, usato poche volte e in ottimo stato, tutto a L. 500.000. Per informazioni telefonare o scrivere a: Marco Zanninello - Via Cavour, 33/A - 10043 Orbassano (To) - Tel. 011-9013772 - 13 anni.

● Vendo tantissimi giochi per il Commodore fra cui: 1942 - 1943, Otrun, Double dragon 2, Kik off I, Platoon, Enduro racer, Ping pong, Dragon's lair, Fist, ecc. Ognuno di questi giochi allo stracciatissimo prezzo di L. 3.000. Scrivere o possibilmente telefonare a: Pompei Giovanni - Viale Kennedy, 155 - 65100 Pescara - Tel. 085-74432 - 12 anni.

● Compro se in buone condizioni giochi per Commodore tra cui: Roger rabit, Popeye, Bruce lee, Barba rian I-II, Batman e Ghostbusters. Pago al massimo L. 3.000. Possibilmente telefonare o scrivere a: Giovanni Pompei - Viale Kennedy, 155 - 65100 Pescara - Tel. 085-74432 - 12 anni.

● Cerco e compro il programma che trasforma il C 64 in Spectrum! Riccardo - Via A. Sartorio, 57 - 00147 Roma - Tel. 06-5138357 - 12 anni.

● Hai uno Spectrum 48 K, 48K+, 128+2, 128+3? Desideri "finalmente" acquistare hardware tipo stampati, disk drive, interfacce, joystick, etc.? Dopo tanta attesa è "finalmente" arrivato il più grande catalogo hardware per spectrum. Prezzi superfantastici, prodotti garantiti. Spedizioni in soli 7 giorni. Inviaci L. 3.000 (contributo spese postali) e riceverai in pochissimi giorni il grande "hardware shop". Annuncio sempre valido. Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - Tel. 0337-671492.

● Se hai un Commodore oppure uno Spectrum non potrai fare a meno del più completo catalogo hardware mai prodotto. Oltre 200 prodotti a prezzi imbattibili. "Hardware shop" è il primo in assoluto. Per richiederlo inviaci L. 3.000 (contributo spese postali) e potrai averlo in poco tempo. Stampati, disk drive, interfacce di qualsiasi tipo, monitors, joystick, etc. Garanzia italiana e possibilità di richiesta contratto assistenza. Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - Tel. 0337-671492.

● Se hai uno spectrum 48, 48+, 128+2, 128+3 non puoi perdere questa fantastica occasione. Con sole L. 3.000, che potrai spedire in busta chiusa, avrai a disposizione il più grande catalogo hardware mai prodotto per il tuo computer. Computers Sinclair, stampanti, interfacce per joystick per stampanti per drive, disk drive, joystick e molti altri prodotti. Prezzi incredibili e spedizioni in tre giorni. Cosa aspetti, non esitare, scrivici ed in pochi giorni riceverai "hardware shop". Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - Tel. 0337-671492.

● Vendo registratore per Commodore 64/128, controllato e funzionante L. 30.000. Palmira Violo - Via Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0143-81221 - 30 anni.

● Cedo Casio Pb 1000 mini computer ottimo stato, quasi mai usato, a L. 250.000. Luigi Boneschi - Corso Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0143-81221 - 18 anni.

● Cerco e compro, programma su cassetta per trasformare il Commodore 64, in Spectrum 48 K, purchè in buono stato, e ad un prezzo modico. Telefonare ore pasti e chiedere di: Stefano Merialdi - Via Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0143-81221 - 26 anni.

● Vendo fantastici video giochi per CBM 64, i migliori sul mercato. Tipo Golden axe, Ritorno al futuro II, ecc. Su disco a L. 1.500 cad. In più tantissime offerte. Telefonare ore pasti. Cavallari Massimo - Via Pietro R., 9/A - 16012 Busalla (Ge) - Tel. 010/932658 - 17 anni.

● Vendo mini computer Casio PB 1000 ottimo stato, 8 Kb, banca dati, funzioni a sfioramento, adatto per studenti ingegneria e geometri, con confezione e manuale italiano a L. 250.000. Merialdi Stefano - Via Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0113-81221 - 26 anni.

● Vendo favolosi video giochi per CBM 64 su disco. Tutte le ultime novità. Telefonare ore pasti. Cavallari Massimo - Via Pietro R. 9/A - 16012 Busalla (Ge) - Tel. 010-932658 - 17 anni.

● Vendiamo giochi di tutti i tipi per C 64. Per informazioni rivolgersi a: Filipponi Diego - Via Carlo Grabau, 16 - Tel. 3721889 oppure a Folliero Giovanni - Via Paolucci de Calvoli, 8 - Tel. 3720296 - 00195 Roma.

● Club Maxigames vende il megagioco Last ninja 2 su cassetta! Disponiamo di sole 20 copie! Telefonare per acquistarlo e/o per avere la fornita lista games. Quarto Daniele - Via Ravanas, 113 - Bari - Tel. 080-341512 - 13 anni.

● Cerco per Commodore 64 i seguenti giochi su cassetta: Golden axe, Laddy Poker, Thunder Birds, Raimbow Island, Wonder boy I-II-III. Scrivere o telefonare a: Matteo Tarocco - Via Villa, 1 - 37060 Verona - Tel. 045/8580673 - 15 anni

● Cerco un floppy disk per C 64 prezzo massimo L. 120.000. Scrivere a: Matteo Tarocco - Via Villa, 1 - 37060 Verona - 15 anni.

● Cerco Robocop, Dragon ninja, Shinobi. Raffaele - 800040 S'Anastasia - Tel. 5303499 - 10 anni.

● La DGM Andlaw vende le ultime novità per CBM 64. Come Myth, Lotus esprit, Turbo challenge, Rainbow island, Turtles, Ninja remix. A tutti coloro che ci scrivono, la lista in omaggio. Massimiliano De Ganis - Via Re di Puglia, 3 - 28100 Novara - 19 anni.

● Compro per il mio C 64 compilatore linguaggio Pascal e linguaggio Cobol solo su cassetta. Chi interessato mi scriva indicando la casa distributrice, la versione in possesso e il suo nome, cognome e indirizzo (poi deciderò a chi scrivere). Offro solo ed esclusivamente L. 30.000 compreso tutto (costo cassetta, programmi e spese di spedizione). Motta Giovanni - Via Genova, 5 - 95037 S. Giovanni La Punta (CT) - 19 anni.

● Vendo per C 64 (cassetta) molti giochi tra cui: Creatures, Shinooby, Zombi I-II, Ik+, Batman I-II, Stuunt Car Racer, Indy, Turrican I-II, International 3D tennis, Last ninja I-II, Ferrari formula 1, Atto di forza, Xybots, Cabal, Ritorno al futuro II, tutti dalle 200 alle 2.000 lire. Novità sempre in arrivo. Raggi Francesco - Via Santa Filomena, 16 - Terni (Tr) - Tel. 0744-286345 - 16 anni.

● Cerco e compro disperatamente il programma che trasforma il Commodore 64 in Amiga. Manzone Giuseppe - Piazza San Paolo, 5 - 12051 Alba (Cn) - Tel. 0123-30030 - 17 anni.

● Compro solo il programma che trasforma il Commodore 64 in Spectrum a un prezzo più ragionevole. Gagliardi Franco - Corso Umberto I°, 451, 81033 Casal di Principe (Ce) - 15 anni.

● Compro il programma che trasforma il CBM in Zx 58 K a non più di L. 5.000. Inoltre sempre su nastro il gioco Robocop a L. 1.000-1.500 (Spese postali a mio carico). Scrivetemi o telefonatemi a qualsiasi ora tranne il venerdì e il sabato. Carnevale Donatello - Vai Ciro Menotti - 70021 Acquaviva Fonti (Ba) - Tel. 762070 - 14 anni.

● Giochi per Cbm 64 a L. 5.500 10 giochi. Ecco alcuni giochi: Portaerei Kennedy, Leen Cheen, Last battel, book game, biliardo e altri. Rivolgersi a: Diego Marrico - Vicolo San Nicola, 8 - 20021 Bollate (Mi) - Tel. 02-3513457 - 10 anni.

● Scambio stupendi giochi per il Commodore 64. Rivolgersi a: Diego Marrico - Vicolo San Nicola, 8 - 20021 Bollate (Mi) -Tel. 02-3513457 - 10 anni.

● Compro Barbarian 2 e Operation Wolfk, per Commodore 64. Bonisoli Elvis - Via V. Degola, 18 - 42100 Reggio E. - Tel. 0522-515289 - 12 anni.

● Compro a non più di L. 2.000 solo su nastro (cassetta): Barbarian I e II, Robocop, Tretris e Mario Bors. P.S. Se vi interessa ho più di duecento giochi da scambiare. Massimo - Via Finalmarina, 3 - 10126 Torino - Tel. 634822 - 13.

● Vendo giochi per CBM 64-128 come: Zombie,

Attila, Quach, Extermina, Commando, Don key Kong, Popeye, Mst. Dig, Golf 3011, Salter, 90° minuto, un simulatore di volo, Tom e Gerry II, Pivot, Cyborg, Boxe. Fumarolo Antonello - Via Ospedale, 29 - 74011 Castellaneta - Tel. 642324 - 11 anni.

● Compro i seguenti giochi su disco: Impossibile mission 2, Dragon's lair I e II, Predator a L. 5.000 per ogni disco pieno. Telefonare dalle ore 16.00 in poi. P.S. Pagamento contrassegno! Aimo Andrea - Via Sergio Oliaro, 3 - 15033 Casale Monferrato - Tel. 0142-561977 - 14 anni.

● Vendo Commodore 64 + registratore + joystick + libri + circa 1.000 giochi fra i quali: Rambo, Commando, Ritorno al futuro, Cobra, Pitstor 1, Platoon, Ghost' Ghoblins, Bubble bobble, 25 tipi di calcio, Emilin hughes Soccer, Italy 90 (quello con le rovesciate), Football manager, Micro soccer, Moto mondiale, H.E.R.O., Pac Mania, Ghost Boster. Chiedete qualsiasi gioco ed io vi accontenterò. Se non ci credete telefonatemi ad ore pasti e vedrete. Prezzo trattabile. Alessandro Baresi - Via Moncenisio, 8 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi) - Tel. 02-66010375 - 18 anni.

● Cerco urgentemente da tanto tempo "se possibile" Mario's Bross 1. Su cassetta per CBM 64 oppure dischetto. Parodi Ferdinando - Via F. Corridoni, 43 - 16021 Bargagli (Ge) - Tel. 010-900877 - 30 anni.

● Hai un Commodore 64? Ti mancano giochi e programmi? Ti vuoi divertire? Allora telefonami che ho circa 3.000 giochi e programmi e li vendo a circa 1.000 e 500 lire. Invio liste gratis e ho arrivi settimanali. Non scrivo esempi perchè verrebbe troppo lungo. Ho tutti i giochi! Avete capito? Telefonate, telefonate o scrivete a tutte le ore. Stefano Lombardi - Via del Giardino - 55051 Barga (Lucca) - Tel. 0583-710495 - 14 anni.

● La Computer House vi offre migliaia di giochi, porno giochi e utilitys (il trasformatore del C64 - 128 in Spectrum), sviluppatori di schedine, per fare musica subito, creare giochi, ordinare archivi, ecc. L'eccezionalità della proposta è nei prezzi: da 500 a un massimo di 1.500 lire l'uno, per ghiochi dalla grafica grandiosa. Richiedete la lista (solo per C 64 - 128 in cassetta) cassette fantastiche con 20 giochi a sole L. 15.000 (spese postali e di cassetta incluse). Un esempio: World Soccer, Football Manager I e II, World Cup edit, Play 3D Soccer, Football '88, Batman, Beach Volley, Formula 1, Master Tennis, The Last Crusare, Supermario Bros, Seuck Hot Shot, Porno gatte, Samantha Fox, Strip I,II e III, Pac Land, Ninja Warrior, solo a L. 15.000. Computerhouse c/o Moretti Capezza - Via S. Caterina, 29-32 - 33037 Pasian di Prato (Ud) - Tel. 0432-690619 - 23 anni.

● Vendo giochi per C 64 come: Turrican 1 e 2, Sey Spy Scoret Agent, Robocop I e II, un Squadron, Tusker, Dragon Breed, Last Ninja I e II, Renegade III, Myth, Maniac Mansion, Shinobi, Dynamite Dux, Platoon, R-Type, Predator, Telefonare ore pasti (13.00-14.00) - (19.00-21.00). Matteo Piotegher - Via Donizetti, 15 - 38068 Rovereto - Tel. 0464-413827 - 14 anni.

● Vendo Commodor 64, tastiera, cavi, datasette, video basi, e programmi come geografia, storia, civiltà, geometria, inglese e scienze. In più corso di inglese compiuterizzato, il tutto a sole L. 450.000 trattabili. Francesco - Via Mercadante, 37 - 50144 Firenze - Tel. 367861 - 13 anni.

● Compro giochi per Commodore 64 su disco: Impossibile mission II, Dragon's lair I e II, Predator a L. 5.000 su dischetto. Telefonare dal lunedì al sabato, dalle ore 16.30 alle 17.00. Escluso la domenica. Pagamento contrassegno. Aimo Andrea - Via Sergio Oliaro, 3 - 10533 Casale Monferrato - Tel. 561922 - 14 anni.

● Vendo giochi CBM 64 su disco tipo: Rocket Ranger, Microprose soccer, Shinobi, Phantasie III, F1 manager, Tv sport Football, times of lore, Powerplay Hockey, Dark Castle, Hostages e molti altri di ogni genere, con prezzi varianti da L. 3.000 a L. 10.000. Andrea di Salvatore - Via N. Panini, 8 - 42020 Cadelbosco sotto (Re) - Tel. 0522-911353 - 16 anni.

● Vendo giochi per Commodore 64 su cassetta come: Dragon's lair I e II, Ghostbuster I e II, Barbarian I e II, Kick of I e II, Commando I e II, Rocky, Bubble bobble, Popeye, Batman, Dragon Ninja, Donkey Kong, L.E.A.R., Kung fu, Scooby doo, Buggy Boy, Wonder boy, Pac Land, Porno games, Mario Bros, Cabal, Arkandid, Zombi I e II, Pit shop I e II, Impossibile Missione II, ecc. Telefonate dalle ore 19.00 alle 10.00. Inoltre vendo programma che permette di duplicare giochi di disco su nastro e viceversa. Peter Ariis - Via Roma, 4 - 33020 Raveo (Udine) - Tel. 0433-746025 - 14 anni.

● Incredibile ma vero, questa è sicuramente la miglior offerta di videogames mai prodotta: Ninja remix, Basket Manager, Blazinggg Thunder, Vindicator II, Hard Drivin, Night Breed, Ikary 3, 3D Tennis, The champ, Fire & forget II, Time Machien Turtles. Tutti solo su disco e soltanto per i possessori di Commodore 64/128 un prezzo praticamente inesistente solamente L. 38.000 comprese le spese postali, istruzioni e garanzia di un perfetto funzionamento. Un'offerta esclusiva del: Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - Tel. 0337-671492.

● Hai un Commodore 64/128 K? Vorresti entrare in possesso di oltre 8000 Video-games con arrivi settimanali? Il tuo unico e vero scopo nella vita è quello di iscriverti al più famoso software-Club d'Italia il "Club Commodormania-Italia". Con sole L. 35.000 annuali potrai: ricevere mensilmente il notiziario, ricevere semestralmente il catalogo Hardware con oltre 200 prodotti, ricevere la tessera, avere lo sconto del 10% su acquisti Software ed Hardware, partecipare alle numerose iniziative del club. Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - 0337-671492.

● Cerco Double double per computer Spectrum prezzo ragionevole. Massimo L. 5.000. Telefonare ore 19.00. Boschetti Fabio - Via Diagonale, 123 - 13064 Ponzone (Vc) - Tel. 015-778525 - 14 anni.

● Cerco per computer Spectrum: Wrestling prezzo ragionevole. Telefonare ore 19.00. Boschetti Fa-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAME$ presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 44

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

bio - Via Diagonale, 123 - 13064 Ponzone - Te
015-778525 - 14 anni.

● Vendo solo su disco, ad un prezzo eccezionale 2.000-3.000 cadauno. Per 64 i seguenti giochi: Robocop I e II, Golden Axe, Shinobi, Cabal, The Ninja Warriors, Predator, Batman, Movie, Dinamite Dux, Il fantastico Hemlin, Hughes Soccer, Micro Prose. Soccer, Altered beast, Mith, Target Renegade, Renegade II, Strider, Beverly Hills Cop, Gorgotten Worlds, e tanti altri affrettatevi a telefonare perchè l'inflazione galoppa. Mazzucco Stefano - Via Livinaz, 6 - 32010 Belluno - Polpet - Tel. 0437-999230 - 15 anni.

● Vendo strabilianti giochi per CBM 64 a L. 2.500 l'uno: Turtles, Wonder Boy I, II, Tetris, Turrican I, II, Raimbow Island, Cabal, AMC, E-Swat, Salamander, Total recal, Puzznic, Black Tigher, U.N. Squadron, Dragon ninja, The New Z Story, Dragon Breed, Shinobi, Vixen, Gemini, Wing, Lupo Alberto, ecc... in cassetta. Per disco vendo: Great Giana Sister, Strider, 720°, Wet Paint, Rampage, Barbarian, Pacman, Artificiere, Flimbo's, Ninja Spirit, Novità in arrivo! Ordine minimo 4 giochi. Telefonate!!! Non perdete questa occasione!! Emanuele Braveri - Via Bressanone, 4 - 30174 Mestre (VE) - Tel. 041/610797 - età 14

● Vendo giochi per C64 tra cui: Flimbo's, Quest, Turrican I, X-Out, Shinobi, R-Type, Raimbow Island, Ghost'n Gorlins 1-2, Bzack Tigre, Shadow Warriors, Italy 1980, Italia 90, Stider, Dabze Dragon 1-2, Dick Tracy, Nárc, Dominator, Out Rod, Robocop, Commando, Bubze Bobze, Word cup 90, Footbal Manager 1-2, Mancester United, G.P. Tennis Manager, Indiana Jones, Tie Break, e tanti altri. Cerco disperatamente!!! e sottolineo disperatamente Beach Volley. Massimo L. 10.000 Telefonate dalle 18.00 alle 21.00 - Visani Andrea - Corso Mazzini, 97 - 48018 Faenza (Ravenna) Tel. 0546/665086 - Età 15

● Sono sempre io Bloy il magnifico, vendo cassette originali per Commodore 64 e 128 di: Delirerance, Spaceball, Defenders O.T.E. - Time machine, Troll, Warrior II, Apollo 18, Powercatsea, The Train e altre a 12.000 l'una e se ne comprate almeno 4 una in omaggio a sorpresa. E infine vendo su nastro moltissimi giochi come: Rick Dangerous, Power Drift, Micro Prose Soccer, Stunt Car Racer, Super Wonder, Boy e altri. Dovrete pagare le spese postali voi. Mandate una lettera, ciao... Talotta Roberto - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - età 16

● Vendo E.G.A. ECOS nata nell'86 con l'uscita di Amiga non è riuscita a entrare nel mondo del software originale ossia nei negozi per problemi finanziari, ma la nostra serietà ci ha permesso di entrare nel mondo della vendita per posta e in questo campo siamo i migliori, per la nostra competenza, per i nostri prezzi e la nostra speciale garanzia che copre i programmi. Prezzi bassi, alta qualità questo vi aspetta telefonando o scrivendo a: Dif. Breschi Manuel - Via Dalmazia, 310/D - 51100 Pistoia - Tel. 0573/402503 - Età 22

● Compro casseta o cartuccia che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K e quindi fa caricare i giochi dell'uno all'altro. Offro L. 10.000 trattabili. Giannelli Ivan - C. Maranelli 14 - 70124 Bari - Età 11

● Compro gioco Rambo, Gran Prix e trasforma-tore che trasforma CBM 64 in Spectrum 48K, non voglio bidoni e se l'oggetto non funziona lo restituirò e rivoglio i soldi. Pago solo alla consegna del postino e pagherò per il trasformatore max. 8.500 lire e per i due giochi pagherò max 1.500 lire ciascuno. Rispondetemi vi prego - Bruno Campisi Via Rosarno 91 - 89026 S. Ferdinando (RC) - Tel. 0966/765327 - Età 10

● Vendo - Il Club C64 vende giochi da L. 2.000 a L. 5.000 come Sister, Power Drift, Stunt Car, Poker Strip, Wonder Boy I, II, III, Mario Bros I, II, Out Run, Stunt Man e tanti altri su cassetta infine cerco e compro: Snow Bros, Phobia, New Fland Story, Strider Silk, Worm, altered Beast R-Type, Rally Rike, Alien, Caveman Ugh, Lympics, California Games su cassetta. Alesci Francesco - Via Statale Sant'Antonio, 432 - 98051 Barcellona (ME) - Tel. 090/9702712 - Età 13

Attila, Quach, Extermina, Commando, Don key Kong, Popeye, Mst. Dig, Golf 3011, Salter, 90° minuto, un simulatore di volo, Tom e Gerry II, Pivot, Cyborg, Boxe. Fumarolo Antonello - Via Ospedale, 29 - 74011 Castellaneta - Tel. 642324 - 11 anni.

● Compro i seguenti giochi su disco: Impossibile mission 2, Dragon's lair I e II, Predator a L. 5.000 per ogni disco pieno. Telefonare dalle ore 16.00 in poi. P.S. Pagamento contrassegno! Aimo Andrea - Via Sergio Oliaro, 3 - 15033 Casale Monferrato - Tel. 0142-561977 - 14 anni.

● Vendo Commodore 64 + registratore + joystick + libri + circa 1.000 giochi fra i quali: Rambo, Commando, Ritorno al futuro, Cobra, Pitstor 1, Platoon, Ghost' Ghoblins, Bubble bobble, 25 tipi di calcio, Emilin hughes Soccer, Italy 90 (quello con le rovesciate), Football manager, Micro soccer, Moto mondiale, H.E.R.O., Pac Mania, Ghost Boster. Chiedete qualsiasi gioco ed io vi accontenterò. Se non ci credete telefonatemi ad ore pasti e vedrete. Prezzo trattabile. Alessandro Baresi - Via Moncenisio, 8 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi) - Tel. 02-66010375 - 18 anni.

● Cerco urgentemente da tanto tempo "se possibile" Mario's Bross 1. Su cassetta per CBM 64 oppure dischetto. Parodi Ferdinando - Via F. Corridori, 43 - 16021 Bargagli (Ge) - Tel. 010-900877 - 30 anni.

● Hai un Commodore 64? Ti mancano giochi e programmi? Ti vuoi divertire? Allora telefonami che ho circa 3.000 giochi e programmi e li vendo a circa 1.000 o 500 lire. Invio liste gratis e ho arrivi settimanali. Non scrivo esempi perchè verrebbe troppo lungo. Ho tutti i giochi! Avete capito? Telefonate, telefonate o scrivete a tutte le ore. Stefano Lombardi - Via del Giardino - 55051 Barga (Lucca) - Tel. 0583-710495 - 14 anni.

● La Computer House vi offre migliaia di giochi, porno giochi e utilitys (il trasformatore del C64 - 128 in Spectrum), sviluppatori di schedine, per fare musica subito, creare giochi, ordinare archivi, ecc. L'eccezionalità della proposta è nei prezzi: da 500 a un massimo di 1.500 lire l'uno, per ghiochi dalla grafica grandiosa. Richiedete la lista (solo per C 64 - 128 in cassetta) cassette fantastiche con 20 giochi a sole L. 15.000 (spese postali e di cassetta incluse). Un esempio: World Soccer, Football Manager I e II, World Cup edit, Play 3D Soccer, Football '88, Batman, Beach Volley, Formula 1, Master Tennis, The Last Crusare, Supermario Bros, Seuck Hot Shot, Porno gatte, Samantha Fox, Strip I,II e III, Pac Land, Ninja Warrior, solo a L. 15.000. Computerhouse c/o Moretti Capezza - Via S. Caterina, 29-32 - 33037 Pasian di Prato (Ud) - Tel. 0432-690619 - 23 anni.

● Vendo giochi per C 64 come: Turrican 1 e 2, Sey Spy Scoret Agent, Robocop I e II, un Squadron, Tusker, Dragon Breed, Last Ninja I e II, Renegade III, Myth, Maniac Mansion, Shinobi, Dynamite Dux, Platoon, R-Type, Predator, Telefonare ore pasti (13.00-14.00) - (19.00-21.00). Matteo Plotegher - Via Donizetti, 15 - 38068 Rovereto - Tel. 0464-413827 - 14 anni.

● Vendo Commodor 64, tastiera, cavi, datasette, video basi, e programmi come geografia, storia, civiltà, geometria, inglese e scienze. In più corso di inglese compiuterizzato, il tutto a sole L. 450.000 trattabili. Francesco - Via Mercadante, 37 - 50144 Firenze - Tel. 367861 - 13 anni.

● Compro giochi per Commodore 64 su disco: Impossibile mission II, Dragon's lair I e II, Predator a L. 5.000 su dischetto. Telefonare dal lunedì al sabato, dalle ore 16.30 alle 17.00. Escluso la domenica. Pagamento contrassegno. Aimo Andrea - Via Sergio Oliaro, 3 - 10533 Casale Monferrato - Tel. 561922 - 14 anni.

● Vendo giochi CBM 64 su disco tipo: Rocket Ranger, Microprose soccer, Shinobi, Phantasie III, F1 manager, Tv sport Football, times of lore, Powerplay Hockey, Dark Castle, Hostages e molti altri di ogni genere, con prezzi varianti da L. 3.000 a L. 10.000. Andrea di Salvatore - Via N. Panini, 8 - 42020 Cadelbosco sotto (Re) - Tel. 0522-911353 - 16 anni.

Tagliando da compilare e spedire in busta all
di NEW SPECIAL PLAYGAME$
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

NEW SPECIAL PL

SCRIVERE IN S

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME